





en: Niveles, Dificultad de supervivencia 5, Dificultad de supervivencia 3, Dificultad de supervivencia Zona de Muerte

# Nivel 188.6: "El ventanal infinito"

  INICIA SESIÓN PARA EDITAR 

**Dificultad de Supervivencia**

**Clase 5**




- 》 **Inseguro**
- 》 **No asegurado**
- 》 **Infestación de entidades**

El nivel 188.6 se descubrió el 8 de mayo de 2023... Bienaventurados a los que entren en este nivel.

Sumario [ocultar]

## Descripción

El nivel 188.6 es un subnivel del Nivel 188, este tiene la forma de un edificio con un patio interior con forma cuadrada. Este patio a simple vista es un vacío interminable, se cree que si te lanzas a este vacío, aparecerás en el piso más alto de el edificio. Las paredes de este nivel son blancas y constan de una serie de ventanas que conectan con distintas habitaciones a las que puedes acceder.

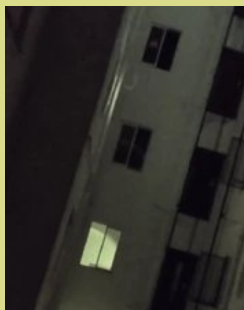


Foto tomada del exterior

Algunas de las ventanas de vez en cuando muestran luces encendidas o escaleras, y se sabe que al otro lado del edificio hay un ascensor que te llevará a cualquier piso.

Este nivel consta de dos áreas, el interior, el cual son habitaciones sin más y el exterior, el cual es lo más peligroso. En este nivel el ciclo del día no existe, por lo que será siempre de noche así que las entidades serás más hostiles.

El nivel consta de 3 etapas, cada una mas peligrosa que la anterior...

# ETAPA 1: "Normalidad"

**Dificultad de Supervivencia**

**Clase 3**




- 》**Inseguro**
- 》**No asegurado**
- 》**Cantidad moderada de entidades**

En la etapa "Normalidad" todo es como debe ser, un vecindario interior desprovisto de anomalías, lo que si que habita en esta etapa son las entidades. En este punto del nivel, tu nivel de sanidad aún te mantendrá mas o menos "cuerdo", pero a medida que pasa el tiempo esto cambia por completo.

Aquí puedes dedicarte a recojer suministros, investigar, explorar y prepararte para lo siguiente, tambien puedes buscar maneras de salir, o refugiarte mientras puedas. El interior en esta etapa será minimamente seguro, pero se recomienda no permanecer mucho tiempo en el mismo lugar, es decir, se recomienda ir avanzando y explorando las diferentes áreas del nivel.

En esta etapa deberás de ser cuidadoso y andar con precaución, quitando eso estarás a salvo si te escondes en una habitación. En esta etapa el nivel es medianamente habitable y por lo tanto recibe esta dificultad. Poco a poco irás explorando hasta que en un punto desconocido, al bajar el último peldaño, todo estará oscuro, no verás nada y solo ahí habrás pasado a la siguiente etapa.

# ETAPA 2: "La penumbra"

**Dificultad de Supervivencia**

**Clase 5**

》 **Inseguro**
》 **No asegurado**
》 **Infestación de entidades**

---

En esta etapa las cosas cambiaran por completo, al darte cuenta de que estás completamente a oscuras, tu nivel de cordura estará por los suelos y las alucinaciones, empezarán. Estas alucinaciones pueden ser tanto auditivas como visuales, tales como voces, sombras, etc...

Se recomienda utilizar linterna en esta etapa para poder ver, aunque según los registros, las baterías aquí no duran casi nada. Por eso es aconsejable reunir recursos durante la "Normalidad". Durante esta etapa no se recomienda en absoluto moverse de un sitio en específico, ya que aquí las entidades son masivamente hostiles.

Foto tomada del interior durante "La prenumbra"

Un consejo para esta etapa es consumir demasiada agua de almendras para sobrevivir mientras explores, cuando suceda esto a lo lejos empezarás a oir una leve alarma de incendios, pero no le darás importancia. Cada vez más y más cerca hasta que aparecerá una puerta con un letrero de "SALIDA" rojo.

Existen dos opciones, permanecer en esta etapa, o pasar a la siguiente. Si elijes pasar al a sigueinte abrirás la puerta y...

---

## ETAPA FINAL: "Infierno carmesí"

**Dificultad de Supervivencia**

**Clase zona de muerte**

》 **Completamente inseguro**
》 **Estrictamente Inhabitable**
》 **Infestación masiva de Entidades**

---

Esta etapa es prácticamente insuperable, si llegas a esta etapa tu nivel de cordura desaparecerá y las voces y sombras se juntarán con una constante alarma de incendos por todo el edificio. Aquí habrá miles de entidades las cuales sabrán en cada momento tu posición.

Se recomienda beber constante agua de almendras, liberar el peso que no necesites, y correr por tu vida. Las luces rojas cada vez se intensificarán, las entidades saldrán de todos sitios y lo peor está por llegar. De pronto todo lucirá antiguo y desgastado y se epezará a derrumbar poniendo tu vida aún más en riesgo. A este punto ya no queda nada más que corer hasta distinguir una salida.

Cabe recalcar que en esta etapa en el exterior estará constantemente vigilandote el "Neighborhood watcher" así que no se recomienda en absoluto salir al exterior. La mayoría de ventanas que accedían al exterior ahora serán entidades.

Si logras ser lo suficientemente ágil, rápido, resistente y fuerte tanto física como mentalmente habras suprado esta tercera y última etapa.

## Entidades del Nivel

Este nivel está infestado de entidades, existen todas las entidades regristradas y no regristadas en este nivel pero las más comunes son: Smiler, Facelings, Sabueso, Ladrón de Piel, Insanos, Polilla de la Muerte, Entidad 6, Entidad 5 y "ventanas.

Estas serán especialmente hostiles durante "el infierno carmesí", así que tendrás que estar preparado para correr por tu vida. Si alguna de estas entidades te ataca, estarán especializadas en causarte el máximo dolor posible, así que si eres alcanzado por una es una muerte asegurada. Se sabe que si te oye una entidad no parará de correr hasta alcanzarte,

En este nivel los Smiler y los Sabueso serán inmunes a la luz de la linterna, así que tener linternas será completamente inutil.

## Bases, puestos de avanzada y comunidades

No se conocen bases, puestos de avanzada ni comunidades en este nivel debido a si inahitabilidad.

## Entradas y salidas

### Entradas

- Noclipear el césped del Nivel 188 te llevará a este nivel.
- Asomarse a un patio interior en el Nivel 11 o Nivel -11.
- Atravesar una puerta en el Nivel ! te puede llevar aleatoriamente aquí.
- Lanzarse al vacío del Nivel 9223372036854775807 tiene una mínima probabilidad de aparecer aquí.

### Salidas

- Usar el ascensor tiene una probabilidad de llegar a los niveles 1,2,3,4 y 5.
- Durante "el infierno carmesí" si corres 10 km en linea recta noclipearás al Nivel !-!.
- Completar las 3 etapas y encontrar la puerta de salida te llevará a La Tierra Prometida.

CATEGORÍAS